

LUCASFILM
GAMES

Lucasfilm Games präsentiert:

LOOM

Ein Spiel von **Brian Moriarty**

Illustriert von **Mark Ferrari**

Figuren entworfen und gezeichnet von
Gary Winnick und Steve Purcell

Visuelle Effekte von **Ken Macklin, Gary Winnick, Steve Purcell und Mark Ferrari**

Musik von **Tschaikowski**
Arrangiert von **George Alistair Sanger und Gary Hammond**

Umgesetzt von **Dave Hayes, David Warhol, Eric Hammond und George Alistair Sanger**

Zusätzliche Programmierung von
Kalani Streicher

SCUMM Story System von
Ron Gilbert und Aric Wilmunder

Testleiter: **Kirk Roulston**
Getestet von: **Bret Barret, Terry Bratcher, Tom Canham, Eric Christensen, Carla Green, Jon Gubman, Tony Hsieh, Tim Huber, Eric Liu, Maniac Maxo, Ezra Palmer-Persen, Alice Rosen, Jenny Sward, Aileen Treadwell und Judith Lucero-Turchin**

Illustration Packungs-Vorderseite:
Mark Ferrari

Illustration Packungs-Rückseite:
Dugald Stermer

Packungs-Design: **Rick Strand**
Manual Design: **Mark Shepard**

Produziert von **Gregory D. Hammond**
Lucasfilm Games V.P. and General
Manager: **Stephen D. Arnold**

Director of Software Development:
Akila J. Redmer

Director of Marketing: **Doug Glen**

Director of Operations: **David Fox**

Marketing Communications Manager:
Mary Bihl

Print Production and Manufacturing
Manager: **Lyza Swearingen Latham**

Public Relations:

Betsy Irion and Kim Domino

Administrative Support by: **Andrea Siegel, Stacey Lamiero, Wendy Bertram, Meredith Cahill, Debbie Ratto and Paula Hendricksen.**

Danke an: **Noah Falstein, Orson Scott Card, James Wood, Carolyn Knutson and Tom Scott.**
Special Thanks to **George Lucas**

Deutsches Team:

Übersetzung und Programmierung:
Boris Schneider

Packungs- und Anleitungsdesign:
Uwe Schaffmeister

Public Relations: **Kristin Dodt**

Tester: **Thomas Heinks, Julian Eggebrecht, Stefan Graen, Ramiro Vaca-Schomartz, Volker Marohn.**

Loom, character names, and all other elements of the
game fantasy are trademarks of LucasArts
Entertainment Company. TM & (C) 1990 LucasArts
Entertainment Company. All Rights Reserved.

Über Loom

In Loom übernimmst du die Rolle von Bobbin Threadbare, einem Jungen aus einer fantastischen Welt am Rande der Apokalypse. Mit dem jahrhundertealten Wissen der Magie bewaffnet, wirst du in eine Landschaft voller Schönheit, Gefahren und Abenteuer ziehen, neue Freunde gewinnen, Rätsel lösen und schließlich die Chance haben, das Schicksal deiner Welt zu ändern.

Loom ist nicht wie andere "Adventure Spiele"; man könnte sogar sagen, daß Loom gar kein richtiges Adventure ist. Das Ziel von Loom ist, dir eine große Geschichte zu erzählen, die dich zum Nachdenken anregen mag. Es ist kein richtiges Rollenspiel, obwohl man einen Charakter steuert, der Fähigkeiten dazu gewinnt. Es ist erst recht keine stupide Aneinanderreihung von Puzzles, an denen man tagelang knobeln muß.

Die kleinen Aufgaben im Spiel sind viel mehr dazu gedacht, deine Phantasie anzuregen und dich immer tiefer in die Geschichte zu ziehen. Sie sollen dich nicht frustrieren und dich daran hindern, das Spiel zügig zum Ende zu bringen.

Du kannst in Loom nicht verloren gehen. Wir haben uns besonders viel Mühe gegeben, daß du niemals in Sackgassen landest, aus denen es kein Entkommen gibt. Wenn du mal nicht weißt, wie es weitergehen soll, denk dran: alles was du brauchst, um jetzt weiterzukommen, ist irgendwo in der Nähe. Du brauchst auch nicht öfter den Spielstand zu laden oder zu speichern, es reicht wenn du mal speicherst, wenn du den Computer ausschalten willst. Hab keine Angst, Dinge auszuprobieren. In diesem Spiel kann dich nichts "umbringen". Und wenn du wirklich einmal festhängst, sprich mit einem Freund

über das Problem und lies die Texte auf dem Bildschirm genau. Dann wirst du garantiert schnell alle Antworten finden.

Am allerwichtigsten ist, daß Loom geschrieben wurde, damit du es bis zum Ende durchspielen kannst. Wir haben viel Mühe in diese Disketten gesteckt und wollen nicht, daß sie halb durchgespielt in irgend einem Regal verstauben.

Hör dir das Hörspiel genau an! Die Kasette in der Packung erzählt dir die ganze Vorgeschichte bis zu dem Punkt, an dem das Spiel einsetzt. Hör sie dir an, BEVOR du das Spiel lädst, sonst entgeht dir eine Menge. Außerdem wirst du dann schneller mit der Magie der Weber zu-rechtkommen.

Lies das Buch der Sprüche! Du mußt sie nicht auswendig können, aber es ist eine gute Idee zu wissen, auf was für Sprüche du im Spiel stoßen kannst.

Lies den Rest dieses Handbuchs! Loom ist ganz anders als andere Abenteuer-Spiele. Nimm dir die Zeit, das Konzept zu verstehen, bevor du verzweifelt am Computer sitzt.

Das ist jetzt deine Rolle... Du steuerst die Geschehnisse von Bobbin Threadbare, einem unerfahrenen Mitglied der Gilde der Weber. Am Anfang der Geschichte weiß Bobbin nur sehr wenig über die Magie der Weber und wie man sie anwendet. Im Verlaufe des Spiels trifft er auf immer größere Aufgaben und gewinnt dabei die Erfahrungen eines Meister-Webers.

Wenn dies dein erstes Computerspiel ist, dann freue dich schon mal auf eine unterhaltsame Herausforderung. Bleib geduldig, auch wenn du manchmal nicht sofort weiterkommst. Wenn du völlig steckenbleibst, mußt du vielleicht noch einen der

musikalischen Sprüche finden. Bleib am Ball und benutze deine Phantasie, dann werden Bobbin und Du die Geheimnisse von Loom ergründen!

Wir haben das "Buch der Sprüche" beigelegt, um dir einen Eindruck von den Sprüchen zu geben, die die Weber in den letzten Jahrhunderten entwickelt haben. Während Bobbin die Welt um sich herum entdeckt, hört er manchmal Gruppen von musikalischen **Noten**. Paß auf diese Noten genau auf, eine Vierergruppe von ihnen ergibt immer einen **Spruch**. Wie das Buch der Sprüche sagt, hat jeder Spruch seinen eigenen Effekt, und diesen Effekt und Zweck herauszufinden ist die wichtigste Aufgabe in Loom. Wenn Bobbin neue Sprüche findet, schreib sie auf, um sie später wieder zu verwenden.

Aber schreibe immer nur mit einem Bleistift, denn jedesmal, wenn du das Spiel von vorne startest, verändern sich die magischen Sprüche!

Und mach dir keine Sorgen, wenn dein Sprüchebuch nicht voll wird: Nicht jeder Spruch aus dem Buch ist in diesem Spiel enthalten, viele sind nur im Buch, um dich etwas zu verwirren und auch zu unterhalten.

So geht's los

Nachdem das Spiel geladen wurde, mußt du erstmal einen Schwierigkeitsgrad auswählen. Damit stellst du hauptsächlich ein, wie sich der Webstab während des Spiels verhält.

Im Standard-Modus leuchten auf dem Stab immer die Abschnitte auf, deren Noten du gerade hörst oder spielst. Eine Notenlinie unter dem Stab macht es einfacher, Sprüche zu identifizieren und notieren. Benutze den Standard-Modus, wenn du schon etwas Erfahrung mit Computer-Spielen hast.

Im Anfänger-Modus erscheint ein kleiner Kasten unter der Notenzeile wenn du Noten hörst oder spielst. In diesem Kasten kannst du die Buchstaben der letzten vier Noten nachlesen. Außerdem kannst du die vier Noten im Kasten automatisch wiederholen, wenn du innerhalb des Kastens klickst. Dieser Modus ist besonders geeignet für jemanden, der noch wenig Erfahrung mit Computerspielen hat und sich langsam herantasten möchte.

Der Experten-Modus ist was für Leute mit gutem Gehör. Der Stab leuchtet nicht mehr nach, wenn du Noten hörst, und die Notenlinie ist auch nicht mehr da. Du mußt die Sprüche also im wahrsten Sinne des Wortes hören! Wichtig: Als Belohnung für Spieler, die sich an diesen Modus wagen, gibt es gegen Ende der Geschichte eine spezielle Animation, die nur echte Weber sehen dürfen! Diese Szene erscheint in den beiden anderen Modi nicht.

Der geheime Spruch

Jede Gilde in der Welt von Loom hat ihre geheimen Sprüche um sich zu identifizieren. Wenn du in diese Welt willst, mußt du deine Kenntnis dieser Sprüche beweisen. Nach Auswahl eines Schwierigkeitsgrades wirst du nach einer Gilde und einem der vier Sprüche gefragt. Die Sprüche findest auf den rot/blauen Innenseiten des "Buchs der Sprüche". Lege die rote Folie aus der Packung über die Seiten, um die Sprüche lesen zu können. Suche zuerst anhand des Symbols die Gilde, um die es geht. Dann schaue nach, welchen der vier Sprüche (Wurf, Schlag, Fritt, Ruhe) du eingeben mußt. Klicke die vier Kästchen in der richtigen Reihenfolge an.

So spielt man Loom

Nach dem Titelbild und einer kurzen Einführung steht Bobbin auf einer Felsenklippe der Insel Loom. Du beginnst mit dem Spiel, wenn Bobbin zu reden aufgehört hat und sich dir zuwendet.

Der Bildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt:

1) **Das Grafik-Fenster**, indem du wie von einer Filmkamera aufgenommen siehst, was in der Welt von Bobbin passiert.

2) **Der Web-Stab**, der Zauberstab der Weber, ist am unteren Bildschirmrand zu sehen. Mit diesem Stab kann Bobbin die Magie der Weber spinnen. Keine Panik, wenn der Stab noch nicht zu sehen ist: Bobbin wird ihn erst später im Spiel erhalten. Bis dahin brauchst du dir keine Sorgen zu machen.

3) **Die Symbol-Box** in der unteren rechten Ecke. Immer wenn der Cursor auf dem Bildschirm ein Objekt berührt, auf das Bobbin Einfluß nehmen kann, wird es in dieser Box vergrößert angezeigt. Eine Ausnahme gibt es jedoch: Steht Bobbin direkt neben einem wichtigem Objekt, werden keine anderen angezeigt, bis Bobbin wieder frei durch die Gegend läuft.

Um Bobbin zu bewegen, klickst du mit dem Cursor einfach in den Bereich des Bildschirms, in den er gehen soll. Um durch eine offene Tür zu gehen, reicht es einfach, in die Öffnung zu klicken.

Um ein Objekt zu untersuchen oder benutzen, klicke einmal auf das Objekt, bis Bobbin nahe an ihm dran ist und der Name des Objekt in der Symbol-Box zu lesen ist. Jetzt klicke nochmal auf das Objekt, oder die Symbol-Box. Manche Objekte geben dann Töne von sich, die Teil eines Spruchs sein könnten.

Bobbin **muß** direkt neben einem Objekt stehen, um darauf einen Spruch zu spinnen. Merkregel: Wenn der Name des Objekts in der Symbolbox zu lesen ist, kann Bobbin damit zaubern.

Um einen Spruch zu spinnen, klicke einfach die einzelnen Noten in richtiger Reihenfolge auf dem Web-Stab an. Wenn du zum Beispiel den Spruch des Öffnens aus dem Hörspiel ausprobieren willst (er lautet C D E C), dann klicke einfach diese vier Bereiche auf dem Web-Stab an, wenn in der Symbolbox der Name des Dings zu lesen ist, daß du öffnen willst.

Wenn der Cursor verschwindet, dann hast du eine Schnitt-Szene erreicht. Lehn dich zurück und paß genau auf – diese Szenen geben oft wichtige Hinweise und du solltest jedes einzelne Wort auf dem Bildschirm lesen. Solange diese Szene andauert, kannst du das Spiel nicht steuern. Ist die Szene zu Ende, erscheint der Cursor wieder.

Was du auf der Insel ausprobieren solltest

Berühre das Blatt am Baum, neben dem Bobbin am Anfang des Spiels steht. Berühre es, indem du es zweimal anklickst.

Gehe ins Dorf und zur Kathedrale des Looms, ganz links im Dorf. Dort findest du drei Wandteppiche, die etwas über die Geschichte des Landes berichten, und schließlich den Webstuhl selber, vor dem die Ältesten eine heftige Diskussion führen. Dies ist auch gleich die erste große Schnitt-Szene.

Nimm den Web-Stab, den Atropos liegen gelassen hat. Er ist dein wichtigster Besitz im ganzen Spiel.

Öffne das Ei. Klicke zweimal auf das Ei, um den Spruch des Öffnens zu hören, dann benutze den Stab um diese Melodie zu wiederholen.

Gehe zu Hetchels Zelt am rechten Ende des Dorfs. Hier findest du einige Gegenstände, die interessante und lehrreiche Geräusche von sich geben. Halte deinen Stift bereit!

Tastenfunktionen

Wenn du einen Spielstand speicherst, kannst du deinen Computer in Ruhe ausschalten und das Spiel an einem anderen Tag fortsetzen. Drücke einfach die Lade/Speicher-Taste. Das ist die Taste F5, am linken oder oberen Rand deiner Tastatur. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm. Achtung: Du kannst während einer Schnitt-Szene nicht speichern sondern mußt auf ihr Ende warten.

Um einen Spielstand zu laden, drücke die Taste F5 nachdem Loom geladen wurde. Das funktioniert allerdings nicht während der Schnitt-Szenen.

Um eine Schnitt-Szene abubrechen, kannst du die ESC-Taste drücken. Schau im Notfall in der Anleitung deines Computers nach, wie die ESC-Taste heißt, wenn sie nicht mit ESC bedruckt ist. Wenn du Loom schon ein paar mal gespielt hast, möchtest du vielleicht einige Szenen abbrechen. An sich solltest du aber alle Szenen genau ansehen, weil wichtige Informationen darin versteckt sind.

Um das Spiel neu zu starten, drückst du die Taste F8 (am linken oder oberen Rand der Tastatur).

Um mal eine Pause einzulegen, drückst du die Leertaste am unteren Ende der Tastatur. Drück Sie wieder, um weiterzuspielen. Wenn du mehrere Minuten lang nichts tust, geht das Spiel automatisch in die Pausen-Funktion.

Um den Sound auszuschalten, drücke die Taste F6 (am linken oder oberen Ende der Tastatur). Einmal drücken schaltet nur die Musik aus, läßt aber die Effekte an, ein weiteres mal drücken schaltet alles aus, noch einmal drücken Sound und Effekte wieder an. Denk dran: In vielen Fällen solltest du die Effekte hören können, um die Situationen zu verstehen!

Wenn Loom auf die Diskette zugreift, kann der Cursor kurzzeitig verschwinden. Auf manchen Computern sieht man dann das Bild einer Schnecke anstelle des Cursor-Pfeils.

Die Philosophie hinter unseren Spielen

Wir glauben, daß du dir dieses Spiel gekauft hast, um unterhalten zu werden, und nicht um jedesmal eins über die Rüste zu kriegen, wenn du einen Fehler machst. Deswegen wirst du nicht gleich aus dem Spiel geschmissen, wenn du einfach nur neugierig bist. In unseren Spielen fällt man nicht plötzlich von Klippen oder stirbt, weil man einen scharfen Gegenstand berührt hat.

Loom ist noch mehr als unsere bisherigen Spiele in erster Linie eine Geschichte, die erzählt wird, aber an der du auch aktiv teilhaben kannst. Wir glauben, daß eine gute Geschichte durch unlogische Puzzles, unnütze Eintipperei und ständiges Sterben völlig falsch erzählt wird.

Ein paar Tips zum Schluß

⊗ Für viele der Rätsel in Loom gibt es mehr als eine Lösung. Einige Rätsel sind sogar gar keine, sondern lediglich Dinge, an denen du auf dem Weg zum Ziel Spaß haben kannst, aber nicht tun mußt.

⊗ Es zählt sich aus, neugierig zu sein. Schau dir alles genau an und experimentiere mit deinen Zaubersprüchen. Aber sei nicht so forsch und verzaubere alles sofort. Ein Gegenstand kann nützlich sein, BEVOR du ihn verwandelst. Schau ihm dir vorher an, und wenn du nichts besonderes bemerkst, kannst du immer noch drauf los zaubern.

⊗ Am Anfang kann Bobbin noch nicht sehr viele Noten auf dem Stab spinnen. Keine Angst, im Laufe des Spiels wird Bobbin erfahrener und kann immer mehr.

⊗ Denk dran, daß sich die meisten Sprüche ändern, wenn du ein neues Spiel anfängst. Also schreibe niemals mit Kugelschreiber ins Buch der Sprüche. Keine Angst, wenn du ein Spiel speicherst und später wieder lädst sind die Sprüche natürlich gleich; nur wenn du ein NEUES Spiel beginnst, ändern sich die Sprüche.

Ladeanweisungen

Zuerst ein Hinweis: Loom ist nicht kopiergeschützt. Wir empfehlen Ihnen, alle Disketten zu kopieren, und dann nur mit den Kopien zu spielen. Ihre Original-Disketten können Sie dann sicher zur Seite legen.

MS-DOS-Computer

Um Loom von Diskette zu spielen, legen Sie Diskette 1 in das Laufwerk A: und tippen einfach **LOOM** und Return. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und wechseln Sie die Disketten, wenn das Programm Sie dazu auffordert.

Um Loom auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie den Computer wie sonst auch, legen Diskette 1 ins Laufwerk A: und tippen danach **A:** und Return. (Dies funktioniert auch mit Laufwerk B: wenn Sie alle A's durch B's ersetzen). Dann

tippen Sie lediglich **INSTALL**, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie Loom installieren wollen, einem Doppelpunkt und Return. Um also auf Laufwerk C: zu installieren tippen Sie: **INSTALL C:** und Return.

Um Loom von der Festplatte zu spielen, wechseln Sie zuerst in das Verzeichnis von Loom mit **CD LOOM** und Return. Dann tippen Sie einfach **LOOM** und Return und schon geht es los.

Voreinstellungen für MS-DOS-Computer

Loom findet normalerweise automatisch heraus, welche Grafik- und Sound-Karte Sie besitzen und richtet sich automatisch darauf ein. Wenn Sie diese Automatik abschalten wollen, tippen Sie beim Laden des Programms einen der folgenden Buchstaben:

- a AdLib Sound Karte (oder kompatibel)
- g CMS/Gameblaster Soundkarte
- i keine Soundkarte (PC-Lautsprecher)
- m MCGA-Grafik
- v VGA-Grafik
- c CGA-Grafik
- e EGA-Grafik

2d Zwei Laufwerke parallel benutzen

Um das Spiel also in CGA mit AdLib-Sound zu starten tippen Sie **LOOM A C** und Return.

Maus, Joystick und Tastatur

Loom macht am meisten Spaß mit einer Maus. Damit die Maus auch funktioniert, müssen Sie vor Loom einen Microsoft-kompatiblen Maus-Treiber geladen haben. Bitte schauen sie hierzu ins Handbuch ihrer Maus.

Loom funktioniert auch mit analogen Joysticks, nicht aber mit den speziellen digitalen Amstrad/Schneider-Joysticks. Um den Joystick während des Spiels neu einzustellen, tippen Sie **ALT-J**.

Wenn Sie weder Joystick noch Maus haben, können Sie Loom auch mit der

Tastatur steuern. Benutzen Sie hierzu die Cursor-Tasten (das sind die mit den Pfeilen). Je nach Tastatur sind das spezielle Tasten oder die Nummern-Tasten an der Seite. Um etwas "anzuklicken" benutzen Sie die Return- oder Enter-Taste.



Ladeanweisungen Amiga

Loom kann leider nur auf einem Amiga mit 1 MByte Speicher voll genossen werden. Bei 512 KByte müssen Sie auf einige Hintergrund-Animationen verzichten. Außerdem darf bei 512 kByte nur ein Laufwerk an den Amiga angeschlossen werden. Stecken Sie ggf. alle weiteren Laufwerke aus.

Um Loom von Diskette zu spielen, schalten Sie den Computer aus und nach zehn Sekunden wieder ein. Wenn der Amiga dann die "Workbench"-Diskette verlangt, legen Sie Disk 1 in Laufwerk DF0: ein. (Amiga 1000-Besitzer müssen vorher die Kickstart einlegen). Wenn Sie mehr Laufwerke haben, können Sie dort eine oder mehrere der übrigen Disketten einlegen.

Um Loom auf Festplatte zu installieren, booten Sie den Amiga ganz normal und starten die Workbench. Legen Sie dann die Disk 1 in eines der Laufwerke. Legen Sie auf der Harddisk einen Ordner namens

"LOOM" an (wie das geht, schlagen Sie bitte im Handbuch zu der Workbench nach). Klicken Sie auf das Icon von Disk 1 (Loom 1 genannt). Ziehen Sie sowohl das Loom-Symbol wie die Rooms-Schublade auf die Schublade "Loom" auf ihrer Harddisk. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit den Rooms-Schubladen von Disk 2 und 3. Klicken Sie dann auf die Loom-Schublade und starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Loom-Symbol.

Ladeanweisungen Atari ST

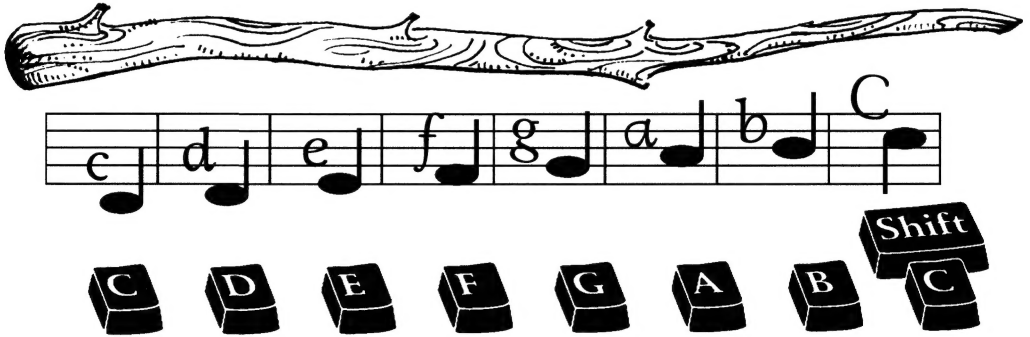
Achtung: Die Atari-ST-Version von Loom befindet sich auf doppelseitig formatierten Disketten. Sollten Sie nur einseitige Laufwerke besitzen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Um Loom von Diskette zu laden, legen Sie Disk 1 in das Laufwerk A: ein und klicken auf das Laufwerks-Symbol im Desktop. Danach klicken Sie auf das **LOOM.PRG** Symbol im Fenster. Wenn Sie zwei Laufwerke haben, legen Sie eine der beiden anderen Disketten in Laufwerk B:.

Um Loom auf Festplatte zu installieren, legen Sie auf der Platte einen Ordner namens "Loom" an und kopieren alle Dateien aller drei Disketten in diesen Ordner. Wie das geht, können Sie dem Atari-Handbuch entnehmen. Starten Sie das Programm dann, indem Sie auf das **LOOM.PRG** Symbol im Ordner der Festplatte klicken.

Alle Systeme - Tastaturkommandos

Sie können auch über die Tastatur Noten auf dem Web-Stab spielen. Benutzen Sie die unten angegebenen Tasten:



Weitere Tasten-Funktionen:

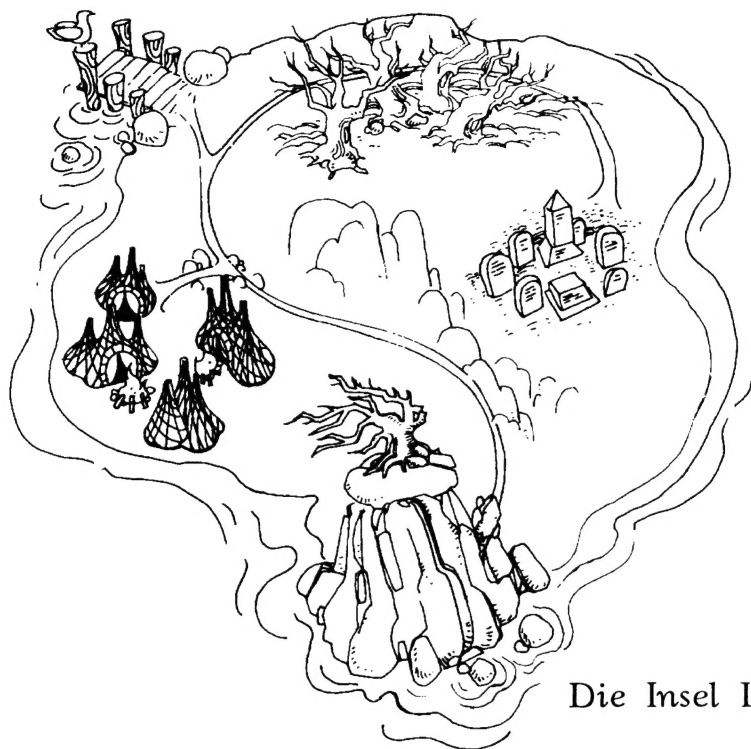
Spielstand Laden oder Speichern:	F5	(nur wenn Pfeil sichtbar ist)
Schnitt-Szene abbrechen:	ESC	
Spiel neu beginnen:	F8	
Spielpause:	Leertaste	
Sound ein/ausschalten:	F6	
Text schneller:	>	
Text langsamer:	<	
Scrolling ein/aus:	Alt-I	
Maus einschalten:	Alt-M	(nur MS-DOS)
Joystick einschalten:	Alt-J	(nur MS-DOS)
Spiel beenden:	Alt-X	
Versionsnummer ausgeben:	Ctrl-V	
Hintergrund-Animation aus/ein:	F7	

Wenn Sie einen langsamen Computer besitzen, können Sie das Spiel beschleunigen, indem Sie mit der Taste F7 die Hintergrund-Animationen ausschalten. Auf einem Amiga mit nur 512 KByte sind Hintergrund-Animationen grundsätzlich ausgeschaltet.

Laden und Speichern von Spielständen

Wenn Sie von Diskette spielen, benötigen Sie eine leere formatierte Diskette. Legen Sie diese an, BEVOR Sie das Spiel starten. Schlagen Sie gegebenenfalls im Handbuch Ihres Computers nach, wie man eine Diskette formatiert. Wenn Sie Loom auf einer Festplatte spielen, werden Ihre Spiele automatisch im selben Ordner/Verzeichnis wie Loom selbst gespeichert.

Um einen Spielstand zu laden oder zu speichern, drücken Sie die Taste F5, wenn der Cursor sichtbar ist (also nicht während Schnitt-Szenen). Wollen Sie einen Spielstand speichern, klicken Sie auf "Save" und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wollen Sie einen Spielstand laden, klicken Sie auf "Load". Wollen Sie weiterspielen, klicken Sie auf "Play".



Die Insel LOOM

Das Hörspiel:

Geschrieben von **Brian Moriarty**
 Übersetzt von **Boris Schneider**

Sound Design Consultant:
Randy Thom

Produktion und Regie (USA):
John Rieger

Executive Producer: **Doug Glen**

Musik komponiert und eingespielt von:
Jerry Gerber

Vielen Dank an:

**Erik Bauersfeld, Tom Scott, Tami Butcher,
 Susan Leahy, Robin Veasey, Cheryl Ridenour,
 Stacey Lamiero, Paula Hendricksen, Scott
 Schuman, Steve Arnold, Winnie Derlien,
 Kristin Dodt und George Lucas.**

Produktion (Deutschland):
Hans-Joachim Herwald

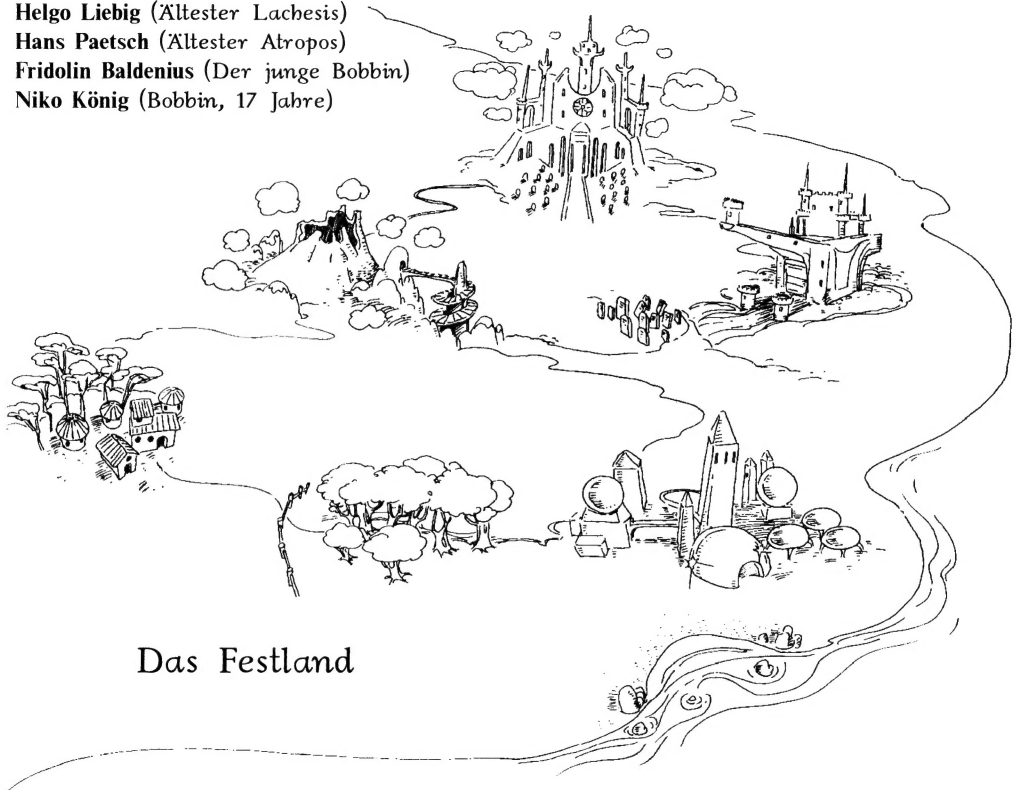
Studio USA: **Skywalker Ranch, Sprocket
 Systems, a division of Lucasfilm Ltd.**

Regie (Deutschland):
Lothar Zibell / H.J. Herwald

Studio Deutschland: **Rabbit-Studio,
 Bönningstedt**

Besetzung:

Hilde Krekel (Lady Cygna)
Marianne Bernhardt (Hetchel)
Ursula Vogel (Älteste Clothos)
Helgo Liebig (Ältester Lachesis)
Hans Paetsch (Ältester Atropos)
Fridolin Baldenius (Der junge Bobbin)
Niko König (Bobbin, 17 Jahre)



Das Festland

Weitere Spiele von Lucasfilm

